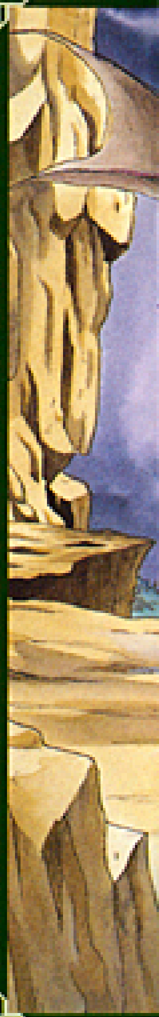


株式会社ガスト
PlayStation
Atelier Marie
Plus
プラス
マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～
Illustration: 桜瀬 琥姫

Atelier Marie

光と闇、秩序と混沌、そして剣と魔法の入り交じる世界があった。
伝説的な英雄と世紀末的な怪物が激しくぶつかり合う世界……
今まさに、世界の興亡は彼ら、選ばれた者たちの手に委ねられようとしていた。

だが、そんな英雄物語は彼らに任せておけばよいのだ。
世界の大半の人間には、英雄も怪物も関係ない。自分たちにできることをやり、
今日を平和に生きることができれば、皆それで満足なのだから……



For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ 対応

「アンケートはがき」ご返送のお願い　今回お買い上げい
お客様からの貴重なご意見は今後のソフト企画・開発に反

SLPS 91179



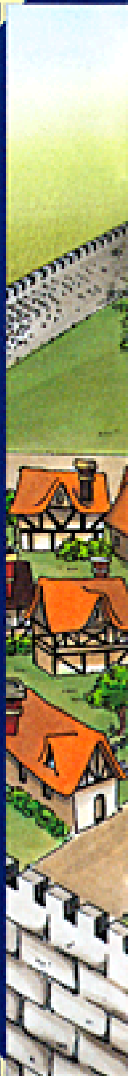
ただきました製品の中に入っております「アンケートはがき」を当社アンケート係までご返送いただけますようお願いいたします。
映させていきたいと考えております。ご協力いただけますよう、お願いいたします。

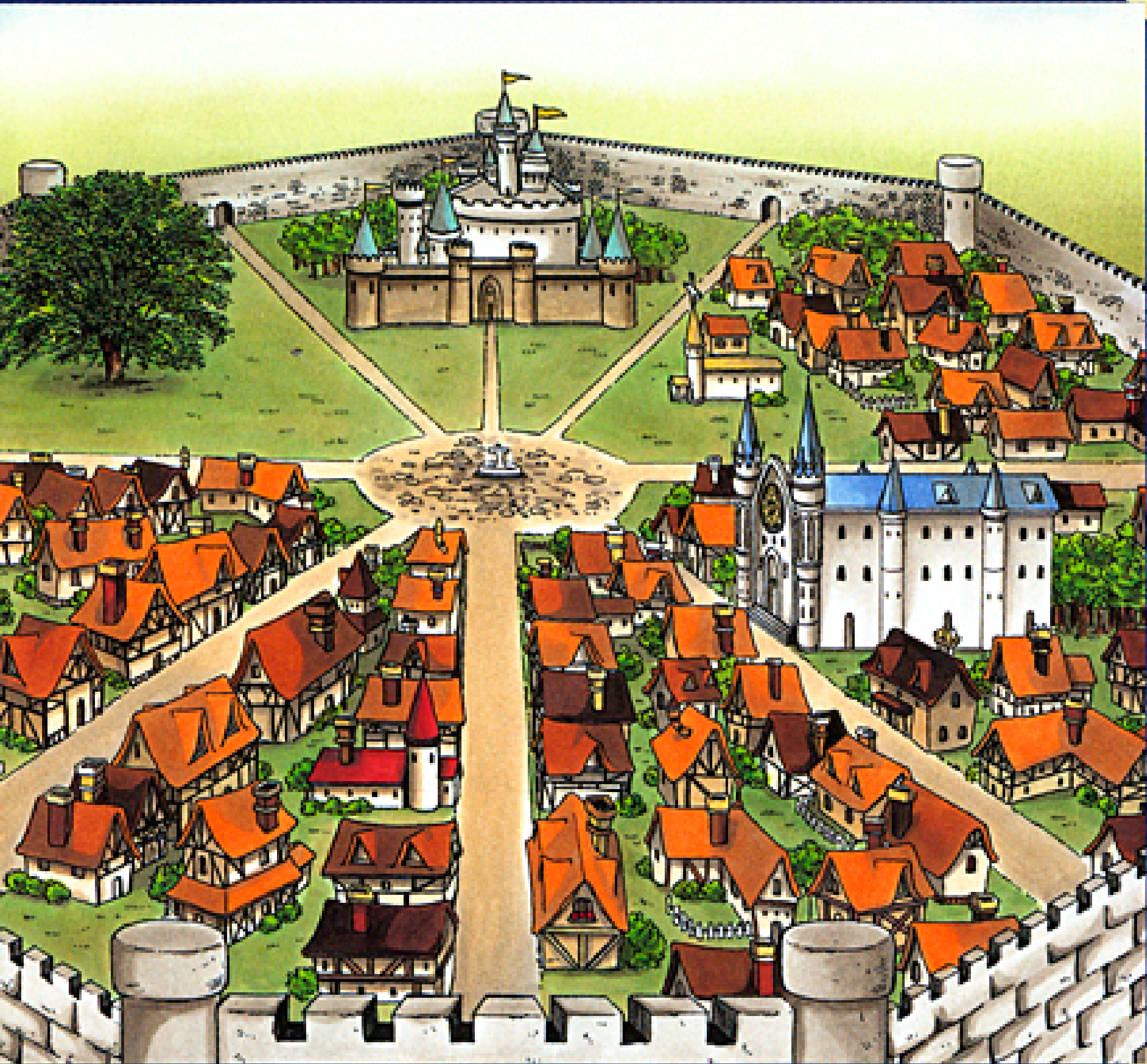
Story

　東の空から静かに陽が顔を出し、まばゆい光があたしの顔をさっと照らす。
　と同時に、遠くに見える二本の幾何学的なデザインの尖塔が街の外壁に長い影を落とした。
　ここ、城塞都市ザールブルグを文字盤に見立てるなら、それはさながら巨大な日時計。

　突然それまでの静寂を打ち破るかのように、その尖塔のてっぺんに備えつけられている鐘が朝を告げるメロディを奏ではじめた。
　この鐘はザールブルグで最も高い位置にあるから、街のどこにいても聞こえる。もしかすると街の外でも聞こえるんじゃないかな。結構大きな音だから慣れないうちはビックリするんだよね。でもそれも最初だけ。そのうちに慣れる。あたしがそうだったから。

　鐘の音が鳴り終わると、ザールブルグの朝が始まる。
　家々の木窓が開け放たれて、煙突から白い煙が立ち上り始める。
　下をのぞき込めば、となり近所のお店の軒先に色とりどりの商品が並び始めている。
　さっきの静けさが嘘みたい。街中がざわついている。ま、何千という人が住んでいる街だから。
　しかしその喧噪の中でも、ここ、通称「職人通り」の賑やかさには勝てないだろう。
　ザールブルグには街を囲む外壁から街の中心に向かって大通りがいくつか通っているんだけど、真南にある正門から延びているのが一番大きくて、中央通りって呼ばれている。
　職人通りはこの中央通りと平行するように走っているんだけど、通り自体はそれほど広くなくて、どちらかというとごみごみした裏道のような感じ。
　で、何でこんな裏道みたいな通りが賑わってるかというと、職人通りというだけあってザールブルグのほとんどの職人がここに住んでいるからなんだ。つまり、ここにお店が集結しているっていうこと。それはもう、鍛冶屋からパン屋までありとあらゆるお店が軒を連ねてるから、ここにくれば欲しい物はほぼ何でも揃えることができちゃう。
　賑わってるのは当然でしょ？



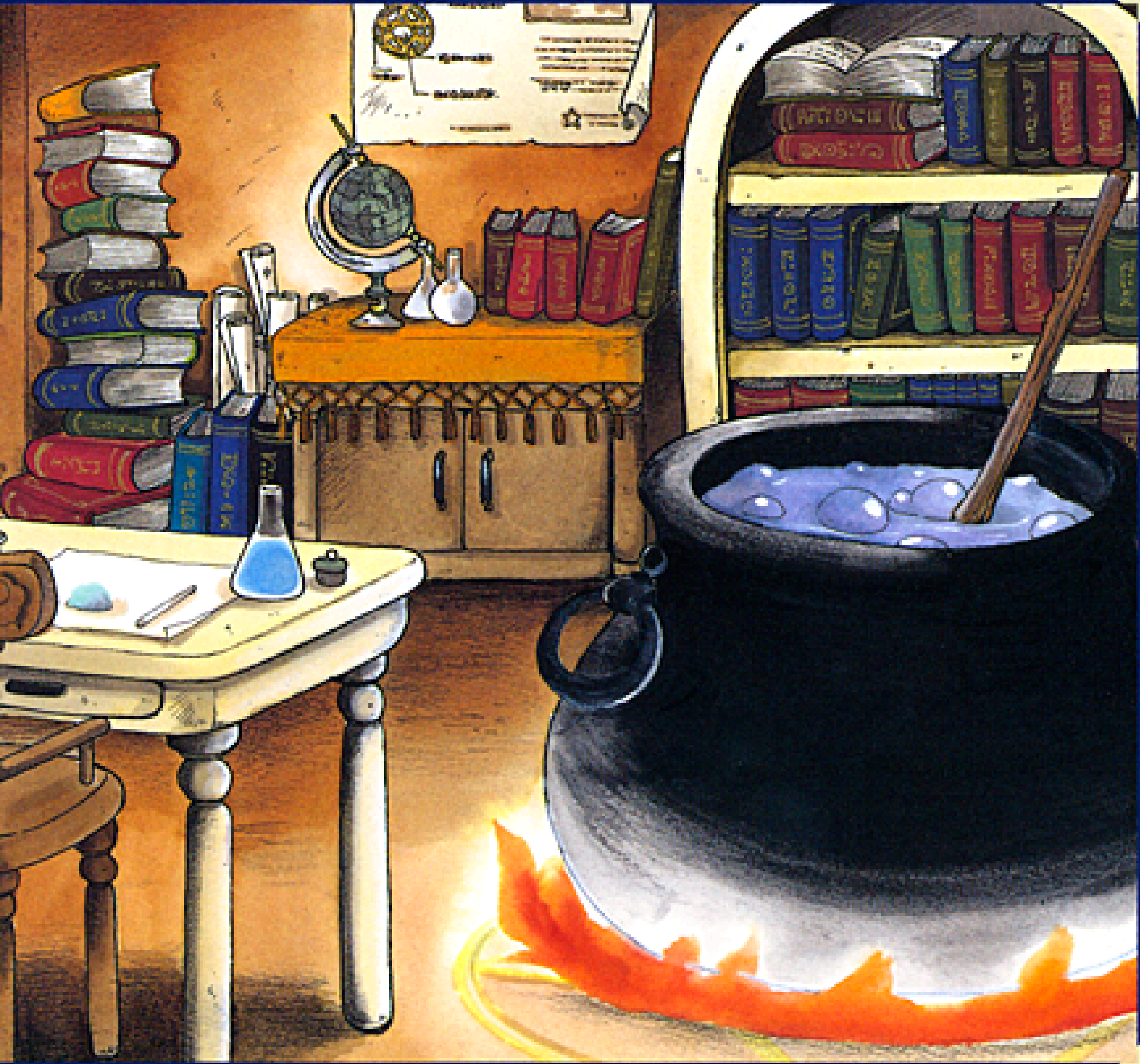


その職人通りのはずれに一軒のお店がある。
このお店はつい最近建てられたもので、この通りの中では特に目立つデザインをしてる。
普通お店、というか工房っていうのは一階が作業場、二階が居住空間になってるのが基本。
一軒の工房にはマイスター……えーと主人のことね。マイスターとその家族、あと場合によっては何人かのお弟子さんが住み込んでいるから、建物もそれなりの大きさでちょうど長屋のような感じになってる。
住み易さと作業環境を一番大切にしてるからどの工房も似たようなデザインでシンプル。飾り気のあるものといえばお店の看板くらい。
お店の看板ってね、とっても面白いんだよ。軒先に金属でできた看板がぶら下がってるんだけど、どのお店も工夫してるんだ。
靴屋さんは長靴の形をした看板だし、仕立屋さんは手袋の形。肉屋さんなんてニワトリの形の看板だもんねぇ。お店の建物がどれもこれも似てるから、看板で凝らないとまぎらわしいっていうこともあるかも知れない。

でも通りのはずれのこのお店は違ってる。筒のような壁、真っ赤なとんがり帽子のような屋根。
そう、ちょうどお城の塔みたいな形。
しかもこのお店の小さいことといったら。少なくとも何人も住み込めるほどの大きさはない。
実はこのお店こそ、あたしの住んでいる家なんだ。

あたしは陽が昇る前からずっと、二階の窓から顔を出して外のこの風景を眺めていた。
いつもは耳慣れたあの鐘の音が鳴っても夢路をさまよっているんだけど、今日だけは違う。
今日は特別な日。あたし、マルローネの力が試される、最初の日。
あたしは遠くそびえ立つ尖塔を見た。
あたしがこの間まで通っていた王立魔術学校"アカデミー"のシンボルタワー。
そう、あたしは魔法使いの卵。ううん、正確にはちょっと違う。錬金術士の卵なんだ。







『錬金術』。
なんでも、世の中には「元素」と呼ばれるものがあって、この世の全てのものはその元素の組み合わせによって作られているらしいの。水も空気も、あたしたち人間も、元を正せばその元素というものに行きつくらしい。
錬金術というのはその元素を好きなようにこねくり回して何か新しい物を作る技術。
……って教科書には書いてあるんだけど。
未だにそのへんがよく分からないんだよね。元素って目には見えないし。何しろあたしは恥ずかしいことに、アカデミー創立以来の過去最低の成績保持者なんだ。
何がいけないのか、あたしには何となく分かっている。
錬金術をひっくるめて魔術と呼ばれるものはどうやら繊細できめ細やかな神経と、器用さ、忍耐力のようなものが必要らしい。細かい作業が多いから当然なんだけど。
でも根っからそそっかしいあたしにとってそれは致命的なんだ。イライラするんだよなぁ、ああいうの。
小さいときに外で泥だらけになって遊んでたから、やっぱりあたしってがさつなんだろうな。
治そうとは何度も思ったことはあるけど、性格なんてそうそう簡単には変わるものじゃないし。それならアカデミーなんてやめちゃえ、とも考えたけどなんだかんだ言って錬金術自体は好きだし。まあいいやって思ってるうちに時間ばかりたってしまった。
それでも、あたしはどんなに成績が悪くても自動的に先の講義に進むことができた。
それもこれも「どんな生徒であっても一通りのことはまず教える」っていうアカデミーの方針のおかげ。そうしないと魔術とは何なのか、誰も分からないからなんだって。
でももうそんな悠長なことは言ってられなくなった。
時のたつのは早いって言うけど、ついにあたしも卒業試験を受けるときが来たんだ。

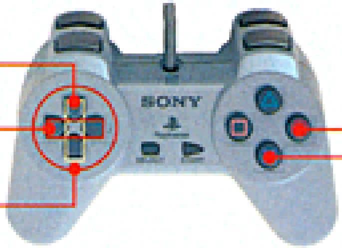
アカデミーに入って四年たつと卒業試験を受けることになる。これに合格すれば晴れて魔術師（あたしの場合は錬金術士だけど）を名乗ることができるんだ。
しかし卒業試験だけは本当にいい成績を取らないと合格できない。というのは、中途半端な力のまま卒業したらどんな問題を起こすとも限らないからだ。そんな事態になればアカデミーの威信にも関わることだろうし、何より、何十年もかけてようやく広まってきた魔術の世界を再び封じなければならなくなるかも知れない。
そうそう、実は魔術ってまだほとんど歴史がないんだよ。
他の国や世界ではどうだか知らないけど少なくともこのシグザール王国では、今アカデミーの学院長をしているドルニエ先生がザールブルグにやってくるまでは全く存在しないものだった。ドルニエ先生が何十年もかけてようやくここまで魔術が世間に浸透するようになったんだって。
それはさておき、そんな理由で卒業試験はアカデミーが自信を持って社会に送り出せる能力者でないと突破できないレベルになってる。毎年、合格して卒業していく人はほんの一握りだそうだ。

そして、今日からその卒業試験が始まる。

そうさ方法

2

●コントローラ



○ボタン	コマンドの決定
×ボタン	コマンドのキャンセル
×ボタン＋方向キー	×ボタンを押しながら方向キーを押すとすばやく移動ができます。
方向キー	街の各建物の中の移動は方向キーで進むことができます。
方向キー ⬆⬇	コマンドの選択
方向キー ⬅ ➡	アイテムの売買の時や作成の時のアイテム数を変えることができます。
アナログモードスイッチ	アナログ/デジタルを切り替えます。（LED点灯中はアナログモードで作動中。アナログコントローラ（デュアルショック）SCPH-1200の場合、オートで常にアナログ/デジタル併用モードになるため、LEDは点灯したままになります。）
左スティック/右スティック	アナログモード時、キャラクターの移動・コマンドの選択ができます。

●アナログコントローラ

＊他のボタンの役割は上記のコントローラと全て共通です。
＊アナログコントローラ使用時、振動ON/OFFの設定をコンフィグ画面で行うことができます。



ゲームのはじめかた

3

　プレイステーション本体にディスクをセットし電源を入れて、タイトル画面でスタートボタンを押すと、マリーの錬金術士への第１歩が始まるよ！別売りのメモリーカードに「マリーのアトリエ」のセーブデータがある時には、ゲームを始める前に本体に差し込むのを忘れないでね。



この画面でどちらかを選ぼう。

「はじめから」　ゲームを一番最初からする時に選んで下さい。

「途中から」　本体に差し込んであるメモリーカードに「マリーのアトリエ」のセーブデータがある時には、これを選んで前にセーブしたつづきからゲームを始めることができます。

メイン画面のしくみ

4

赤の数字は今の年数。1年＝12ヶ月。

所持金



金袋のアイコンの右の数字は現在マリーがもっている銀貨の枚数。

盾のアイコンは現在雇っている冒険者の人数。

星のアイコンは現在マリーが引き受けている依頼の数。

黒の数字は今の日付。1ヶ月＝30日で、曜日はこの世界にはありません。

◆1年目の9月1日からスタート。
卒業試験期間は5年なので、5年目の8月30日になるとゲームは終わってしまいます。



会話・メッセージウィンドウ
街の人たちとの会話やメッセージがでてくるウィンドウです。

会話ではウィンドウ左上に話をしている人の名前がでます。マリーや1部のキャラクターの場合、名前のかわりに顔がでることもあります。会話以外の情報などでは、メッセージだけがでてきます。ウィンドウの右下に▼が点滅している時は○ボタンか×ボタンを押すと会話やメッセージの続きを読むことができます。

他にもマリーが行った先の場所ごとに必要なコマンドや数量・金額のウィンドウがでてくることもあります。

メインコマンド

5

アトリエで○ボタンを押すとメニューコマンド「ステータス」「アイテム」「スケジュール」「システム」の４つがでてきます。



ステータス

マリーと冒険の仲間になったキャラクターの状態は各パラメータごとにグラフと数値で表され、武器や防具、アイテムの装備をみることができます。冒険者を雇っている時は方向キー⇐⇒で別のキャラクターのパラメータに切り替えられます。また○ボタンを押すことでそのキャラクターの装備リストを見ることができます。



レベル(LV)：キャラクターの総合的な経験の多さです。レベルアップすることにこの数字が増え、各パラメータが少しずつ上がります。

H　P：キャラクターの体力です。左側が現在値、右側が最大値。戦闘中、この数字が0になると戦闘できなくなります。死亡ではなく戦闘不能になるだけなので、戦闘終了後はＨＰ1の状態で復活します。
HPは毎日少しずつ回復します。回復アイテムを使うとアイテムごとに決められた数値分回復します。

M　P：キャラクターの精神力です。左側が現在値、右側が最大値。アイテムを使うと、使うアイテムによってMＰが使われ、少なくなるとアイテムが使えなくなることがあります。また、マリーはアイテムの作成でもMＰを使います。少なくなると作成ができなくなることがあります。MPは毎日少しずつ回復します。回復アイテムを使うとアイテムごとに決められた数値分回復します。

5

ステータスパラメータについて

物理攻：戦闘時における剣や槍などでの攻撃力です。

物理防：戦闘時における敵の剣や槍などからの防御力です。

魔法攻：戦闘時におけるアイテムや特殊な魔法での攻撃力です。（キャラクターによっては魔法を使えません。）

魔法防：戦闘時における敵の特殊な魔法からの防御力です。

素早さ：キャラクターの行動の早さです。戦闘時に行動順番が早く回ってくるようになり、逃げる時の成功率が高くなります。

疲　労：マリーだけが持っているパラメータで、アイテムの作成をすると増えます。疲労がたまるとアイテム作成の成功率が下がります。
疲労は毎日少しずつ減ります（回復します）。回復アイテムを使うとアイテムによって決められた数値分回復します。

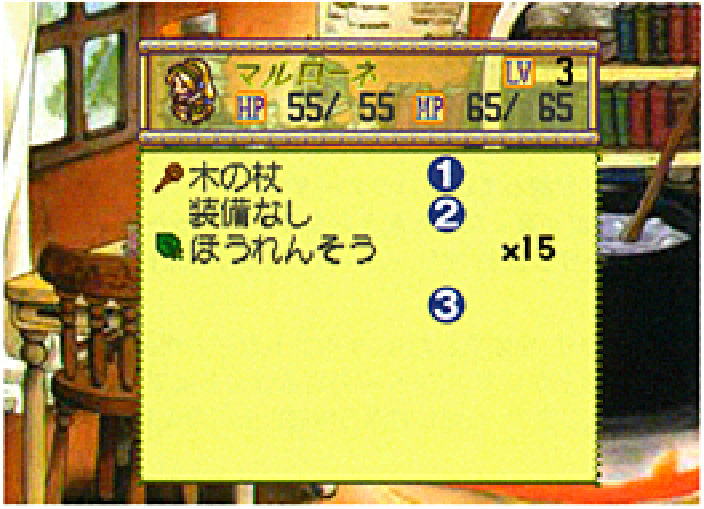
Atelier Marie

友好度：冒険者だけが持っているパラメータで、マリーとの仲の良さを表しています。友好度が高くなると雇うお金が安くなったりイベントが発生しやすくなったりします。マリーと一緒に冒険する度に少しずつ増えます。

経験値：敵を倒したり、冒険をしたり、イベントなどで増えます。経験値が上がるとレベルも上がります。マリーの場合はさらにアイテムの作成をしても経験値が入ります。ただし知識の数値以上に増えることはありません。

知　識：マリーのみ持っているパラメータです。本を読んだり、うわさ話を聞いたり新しいアイテムの情報を得たりすると増えます。

名　声：マリーのみ持っているパラメータです。依頼をこなしたりイベントによって少しずつ増えます。



装備リストについて

① 装備している武器。マリーは最初から木の杖を持っています。名前の左側のアイコンが武器の種類を表しています。マリーや冒険者は装備できる武器の種類が決まっているため、系統の違う（アイコンの絵が違います）武器は装備できません。新しい武器を装備すると、今までの武器ははずされます。（装備のやり方はメインコマンド「スケジュール」の「装備」の説明をご覧ください。）

② 装備している防具。マリーは最初なんの防具も装備していません。武器同様、マリーや冒険者は装備できる防具の種類が決まっています。新しい防具を装備すると、今までの防具ははずされます。（装備のやり方は「スケジュール」の装備の説明をご覧ください。）

③ ここから下はアイテム装備欄。アイテムは１人７種類まで（１種類につき９９個まで）装備できます。（装備のやり方はメインコマンド「アイテム」の「装備」の説明をご覧ください。）

アイテム

ゲームに登場するアイテムのリストです。画面上のアイコン「赤」「青」「緑」「白」の4種類はそのアイテムの属性を表します。方向キー⬅➡で別の属性のアイテムを見ることができます。この属性の下にアイテムアイコン・アイテム名・持っている数がでてきます。方向キー⬆⬇でアイテムを選択し、○ボタンを押すとメニュー「作成」「使用」「装備」「図鑑」の4つがでてきます。(アイテムの種類や、マリーの状態によっては出てこない項目もあります。)



属性について

それぞれのアイテムには「属性」があります。

◆赤：イメージは「炎」。爆弾など、火に関係した物が多く、戦闘では攻撃アイテムに使う物が多い。

◆青：イメージは「水」。水薬など、水に関係した物が多いが、戦闘では回復アイテムに使う物が多い。

◆緑：イメージは「木」。木や草花など、木に関係した物が多いが、戦闘では使えるアイテムが少ない。

◆白：イメージは「風」。粉末など、形のない物が多く、戦闘では戦闘を助けるアイテムに使う物が多い。

5

アイテム

この他にもたくさんでてきます。探してみよう！



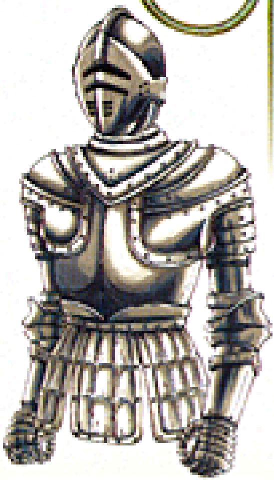
木の杖

マリーが使います。



グラセン鋼の剣

軽くて切れ味鋭い剣。ある条件を満たすと武器屋に並びます。



白銀の鎧

光り輝く鎧。ある場所に行くと見つかります。



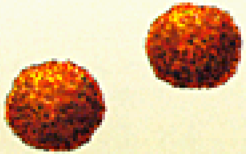
ミスティカ

シグザール王国内の代表的な材料です。



かご

序盤からお世話になる道具です。

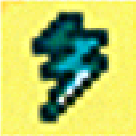


フラム

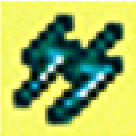
役に立つ攻撃アイテムです。

アイコンについて

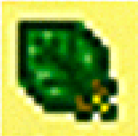
戦闘中や、実際に使用することができるアイテムは、アイコンでわかるようになっています。



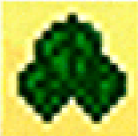
稲妻
戦闘時、敵１体に攻撃できます。



稲妻２本
戦闘時、敵全体に攻撃できます。



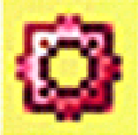
葉っぱ
HPやMPを回復させるアイテムです。



葉っぱ３枚
味方全体のHPやMPを回復させます。



六芒星
戦闘時に味方、または敵１体に特殊な効果を及ぼします。



八芒星
戦闘時に味方、または敵全体に特殊な効果を及ぼします。



UP
アイテムによってある能力値の最大値がアップします。



天秤
アイテム調合などに使う道具です。



ワッペン
特殊アイテムです。



マリーの作ることのできるアイテムのアイコン左側にこのマークが表示されています。

5



アイテムメニュー

作成

選んだアイテムを作ります。（くわしくは「アイテムを作ってみよう」をご覧下さい。）

使う

選んだアイテムをその場ですぐに使うことができます。

1. 効力が表示される。
2. 誰に使うか選択したあと○ボタンを押すと使用。

注：どのアイテムも１回使うと１個ずつなくなっていきます。

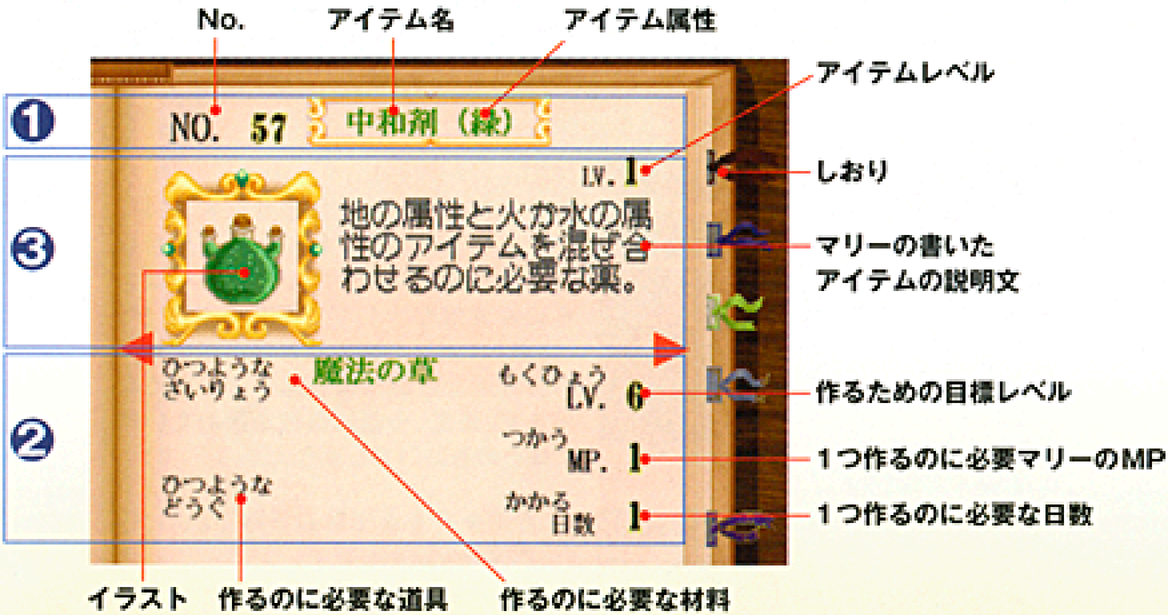


装備

ここで「装備」すると、街の外にアイテムを持っていくことができます。
アイテムを選んで、誰が装備するのかを決めてください。アイテムは１人７種類まで（１種類につき９９個まで）装備できます。持っている数が０個のアイテムでも装備することはできます。（もちろん使用することはできません）ただし、旅の途中でそのアイテムを偶然見つけた時はそのまま使うことができるようになります。
すでに７種類装備している時は、新たに装備しようとしているアイテムの代わりにどれを装備から外すかを決めます。外すアイテムを決めると自動的に変更されます。

図鑑

マリーがアイテムを作っていくと、素敵なアイテム図鑑ができてきます。
ここではアイテムのくわしい説明を見ることができます。マリーがアイテムの情報を勉強するとだんだんと図鑑の項目がうめられていきます。しおりの色はアイテムの属性の色と同じになっています。方向キー⬅ ➡で１ページめくり、方向キー⬆ ⬇でそれぞれのしおりの最初のページにジャンプします。



① この部分はアイテムの名前を知った時に表示されます。

② この部分はアイテムの作り方（アイテムによっては「どこそこで採れる」という文章だけが表示される場合もあります。）を知った時に表示されます。

③ この部分は実際にアイテムを手にしたときに表示されます。

何も知らない状態でもいきなりアイテムを手に入れたら１から３の部分全部が表示されます。

スケジュール

通常はマリーを休ませるコマンド「休む」、武具を装備したり、外したりする「武具装備」コマンドがでてきます。酒場などから依頼を受けると「依頼内容」、冒険者を雇っている時は「冒険者解雇」というコマンドがでてきます。

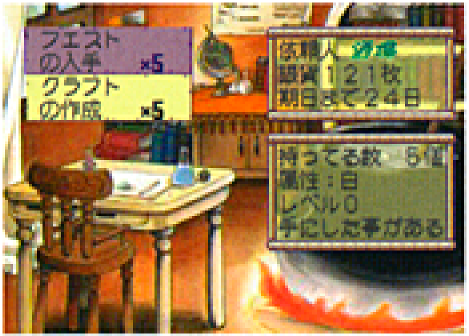


休む

マリー（と冒険者）を休ませます。通常、マリーや冒険者はプレイヤーが何もしなくても自然にHPやMP、マリーはさらに疲労度が少しずつ回復しますが、「休む」コマンドを使うとHPやマリーの疲労度などの回復が通常より早くなります。また、一気に日数を進めたい時に使うのもいいでしょう。



1. 方向キー↑↓で休む日数を決め、○ボタンで決定します。
2. 時間が過ぎていく時に×ボタンを押すと日数を早送りできます。



依頼内容

酒場などで受けてきた依頼の内容を確認します。どのアイテムをいつまでにいくつ用意しなければならないのかがわかります。複数の依頼がある時は方向キー⬆⬇でそれぞれ確認することができます。
また、作成アイテムの依頼の時は、その依頼の上にカーソルを合わせて○ボタンを押すことでアイテム作成画面までジャンプできます。(くわしくは「アイテムを作ってみよう」をご覧下さい。)



冒険者解雇

現在雇っている冒険者の一覧がでるので、やめさせたい冒険者にカーソルを合わせ、○ボタンで決めてください。



武具装備

現在装備中、または余っている武具の装備または外したりします。方向キーで武具を選択するとその武具の説明を見ることができます。



システム

ゲーム内のセーブ、ロードを行ったり、各種設定ができます。

セーブ

ゲームをセーブします。プレイステーション本体のメモリーカード差込口１にメモリーカードを入れて、このコマンドを選んでください。セーブをする時にはセーブする場所を間違えないように気を付けよう！間違えるとその前にセーブしたデータはなくなってしまいます。１つのメモリーカードに３つまでセーブすることができます。

ロード

最後にセーブしたところからゲームをはじめられます。メモリーカード差込口１に「マリーのアトリエ」セーブデータのあるメモリーカードを入れてください。方向キーでロードしたいファイル選択して、○ボタンで決めてください。

コンフィグ

ゲーム中の各種設定の変更ができます。

アトリエの中を歩いてみる

6

マリーのアトリエの中を歩き回ってみよう。ここでもいろんなことがわかってくるぞ。
１度調べたところでも外出したらもう１度見てみるのもいいね。



○ボタンでこんなに便利！

◆本棚の前では○ボタンを押すといきなりアイテム図鑑が見られるぞ。



◆張り紙の前で○ボタンを押すとゲームのヘルプが見られるぞ。

街の中を歩いてみよう

7





アトリエの扉の前に立ち、さらに扉の方向に進み、「外に行こうかな？」で「はい」を選ぶと外にでられます。街の中にはマリーのアトリエ（工房）の他に酒場、武器屋、アカデミー、お城などがあります。他にもイベントなどで普段行けないところに行けたりする時もあります。人を見かけたら、近寄って○ボタンを押して話しかけてみよう。思いがけないことを教えてくれるかも。

酒場「飛翔亭」

酒場では主にアイテム作成／採取の依頼を受けたり、冒険者を雇ったりできます。
冒険者たちは酒場以外でも武器屋やアカデミーに現れることもありますが、酒場にいることが多いようです。
酒場はうわさ話の宝庫。誰かに話しかけたり、張り紙をまめに見よう。







武器屋

ここではマリーをはじめ、冒険者たちの武具を売っていて、買い取りもしてくれます。武器を装備していないと戦闘時に攻撃できません。ただし、どの武器もとても高価であり、ゲームの最初ではあまり必要はないかも。また、冒険者は最初からある程度強い武具を装備しているので、所持金がたくさん増えるまでは、今の装備でがんばっていくことを考えた方がいいね。



アカデミー

今までマリーが通っていた王立魔術学校。ここではアイテム作成に必要な参考書やアイテムを作る道具を売っていたり、ある特定のアイテムを買い取ってくれたりします。アイテム作成に必要なものはかなり高価なので、所持金にむりしない程度に少しずつ買いそろえていくといいね。



お城

シグザール国王が住んでいるお城。
マリーは普通の市民なので普段は入ることはできません。

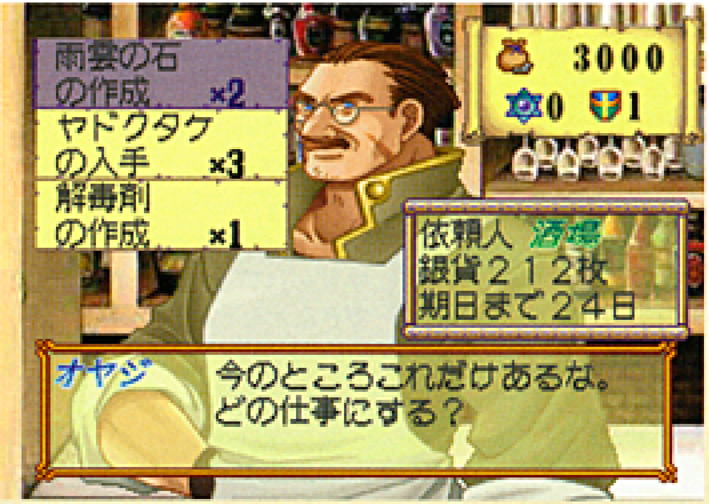
依頼を受ける

8

酒場のオヤジに話しかけるとアイテム作成／採取依頼を受けることができます。また、ゲームが進んでいくと、マリーのアトリエにも仕事の依頼がくることもあります。ここではアイテム作成／採取依頼の依頼アイテム名や数量、期日、報酬額もわかります。

アイテムの種類はいろいろあって、最初のうちは見たことも聞いたこともない名前が次々とでてくるでしょう。

注意点：プレイヤーが作り方を知っているアイテムがあったとしても、マリーが作り方を知らないとそのアイテムは作れません。



冒険者たち

9

ゲーム最初の方でマリーと出会う人たちを紹介！



シア

マリーの幼なじみ。親は実業家で、ザールブルグ有数の富豪。でもこのことを鼻にかけたりしない、優しい少女。おとなしすぎてマリーの他にほとんど友達がいなくて、生まれつき体が弱い。



ルーウェン

ある目的があって遠くの村からやってきた少年。
今はザールブルグで冒険者となっているが、まだ若いため実力のほどは大したことがない。元気なことがとりえだが、少々無鉄砲なところも。



ミュー

冒険者にあこがれて南国からやってきた少女。
陽気な性格だがボヤーッとしているところがある。
能力に光るものがあり、マリーの所持金が少ない前半では大変役立ってくれそう。

◆冒険者は一緒に冒険に行ったり、イベントなどでマリーと少しずつ仲良くなっていきます。仲良くなると工房までアイテム作成などの依頼をしにきてくれることがあります。

◆冒険者を雇うには銀貨が必要になります。冒険に行くたびに賃金がかかるので所持金の残りは気をつけてみておくこと。冒険者はみんな心が広いので、解雇したくらいでは何とも思いません。場合によってはスッパリ解雇するのも手でしょう。
解雇された冒険者は再び酒場などをぶらつくことになります。

街の外にでてみよう

10

街の中から方向キー↑↓で「外門」を選ぶと、行くことができる街の外の目的地リストがでます。最初のうちは「近くの森」「ヘーベル湖」「ヴィラント山」だけですが、うわさ話を聞いたりイベントなどで行ける場所が増えたり減ったりします。

目的地を選ぶと、往復に必要な日数、１回の冒険でかかる費用がでてきますので、これでよければ決定してください。冒険者を雇っている時には、冒険者によって銀貨をいくらか使うことになります。でも、幼なじみのシアならタダで同行してくれます。



街の外ではこの世界のマップにマリーアイコンが表示され、自動で動いていきます。

◆○ボタンを押すと「ステータス」「アイテム」「たいれつ」のコマンドがでます。
(マリーの状態によってはでてこないコマンドもあります。)
◆再び移動を始めたい時には、×ボタンを押してコマンドウィンドウを閉じてください。
◆マップ上に表示されている丸いマーク1つで1日が経過することをあらわします。マークの上に来るとアイテムを発見したり、敵に出会ってしまうこともあります。



ステータス

マリーや冒険者たちのステータスを見ることができます。(くわしくはメインコマンドの「ステータス」をご覧下さい。)

アイテム

アトリエであらかじめ装備したアイテムを使用します。(メインコマンドのアイテム「装備」をご覧下さい。)1種類も装備していない、または装備している全てのアイテムの個数が0個の時は、このコマンドはでてきません。

10

たいれつ

戦闘での最初の隊列（＝マリーや冒険者の戦闘での並び順）を決めます。（戦闘中にも隊列を変えることはできますが、戦闘が終了すると次の戦闘からはここで決めた隊列に戻ります。）このコマンドを使わないと、隊列は自動的に決まります。また、マリー１人だけで冒険している時はこのコマンドはでてきません。



隊列変更

1. 隊列を変えたいキャラクターを選ぶ。
2. 方向キーでキャラクターを動かしどこに配置するかを決める。キャラクター１人が動かせる範囲はマリーたちのいる地形のはしからそのキャラクターがいる列の３ブロックだけ。隣の列に移動させることはできません。また、最前列に誰もいないと自動的に誰かが最前列に来るように他のキャラクターが動きます。

◆ 敵味方問わず、前列にいるキャラクターほど攻撃力が上がり、防御力が下がるという地形効果を受けます。

目的地に着くと採取作業が始まります。１日に採れるアイテムの種類や数は決まっていない（アイテムによって採れやすさの違いもある）ので、収穫量に満足できない時は何日も滞在して収穫を続ける必要があります。ただしマリーが持っているかごがいっぱいになってしまうとそれ以上は採れません。



◆何日も滞在していると敵が出現する可能性も高くなるので欲張りは禁物！
◆目的地によって採れるアイテムは違ってきます。また一部のアイテムには採れる季節が決まっているものもあります。
◆目的地の中には採取作業以外が目的の場所もあります。



目的地でのコマンド

もう1日

もう１日採取を行います。

キャンプ

「ステータス」「アイテム」「たいれつ」コマンドが使えます。

戻る

アトリエ（工房）まで戻ります。

戦闘

11

街の外を歩いていると、敵が現れて戦闘になることがあります。場所によって、現れる確率や敵の種類が違うので、強敵がよくでてくる場所を覚えておこう。





戦闘開始！

◆戦闘では基本的にすばやさの高いキャラクターから行動することができます。

◆味方の誰かに行動順番が回ってくるとコマンドウィンドウがでてきます。コマンドは「こうげき」「ぼうぎょ」「アイテム」「ひっさつ」「たいれつ」「にげる」の６種類。状況によってはでてこないコマンドもあります。

こうげき

1．どの敵を攻撃するか、矢印が表示されるので方向キーで矢印を動かし目標を決めます。
2．○ボタンを押すと、通常攻撃を行います。
　武器を装備していないとこのコマンドはでてきません。

ぼうぎょ

次にキャラクターの順番が回ってくるまで、あらゆる敵の攻撃から身を守ります。通常状態よりダメージが少なくなるなどの恩恵があります。

アイテム

キャラクターが装備しているアイテムを使います。アイテムを１種類も装備していない、もしくは個数が０個の時はこのコマンドはでてきません。

ひっさつ

キャラクターごとの特別なワザをだします。（必ずしも「攻撃」とは限りません）
◆このコマンドを使うと次の行動時にそのキャラクターは１回休みになります。
◆武器を装備していないとこのコマンドはでてきません。また、マリーだけはある条件を満たしていないと使うことができません。

たいれつ

隊列を変えられます。（変更のやり方は街の外でのコマンド「たいれつ」をご覧下さい。）
◆戦闘中での隊列はその順番が回ってきたキャラクターだけを変えられます。
◆マリー１人の時、また、戦闘不能などで行動できるのが１人だけになってしまった時はこのコマンドがでてきません。

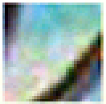
にげる

みんなで逃げだします。成功率は敵のすばやさや数によって変わります。ある一部の敵を相手にしている時は逃げられないことがあります。



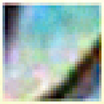
状態変化

敵の特別な攻撃や１部のアイテムの中にはキャラクターの状態を変化させるものが３種類あります。状態変化中のキャラクターにはその状態をあらわすマークがでてきます。



睡眠

眠っています。眠っている最中は何の行動もとれなくなります。自然に目が覚めることもあります。また、敵の攻撃を受けるとかなりの確率で目が覚めます。



マヒ

体がしびれている状態です。「アイテム」「ひっさつ」の２種類のコマンドが使えなくなり、また行動が鈍くなるため、キャラクターの順番の回ってくるのが遅くなります。自然に回復することもあります。



毒

体に毒が回っている状態です。マークの隣に毒カウンターが表示されます。
３からスタートし、時間がたつごとに１ずつ減っていきます。０になるとどれだけＨＰが残っていても死亡（味方の場合は戦闘不能）になります。



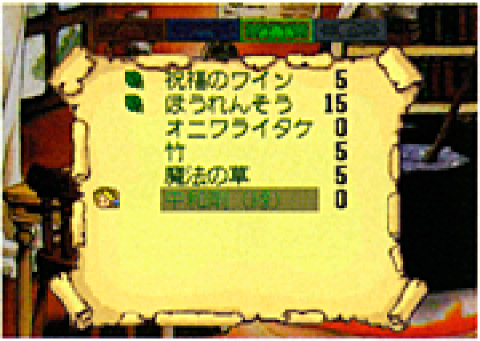
戦闘終了

◆敵を全滅させる、
◆味方が全員戦闘不能、
◆味方が逃亡に成功、
のどれかで戦闘は終わりになります。このうち全員戦闘不能にされた時は街まで自動的に送り返されます。それ以外の時は再び冒険を続けていくことができます。

アイテムを作ってみよう

12

メインメニューの「アイテム」を選び、○ボタンを押すとアイテムのリストがでてきます。リストから作成したいアイテムを選びます。この時アイテム名の左側にマリーの顔がでているものは、現在作ることができるアイテムになります。





マリーの顔がでていないアイテムでも、そのアイテムで「作成」を選べば、何が足りなくて作成できないのかがわかるようになっています。また、マリーがそのアイテムの名前だけを知っていて作り方を知らない時は「作成」コマンドはでてきません。

ただし、アイテム名の色が暗いものは採取アイテムなので作成できません。アイテム図鑑で、アイテムレベルが0のアイテムは採取アイテムを表しています。

作成

1　作りたいアイテムを決め、○ボタンを押すとアイテム作成画面になります。

2　材料アイテムをあらわすカードがでてくるので、方向キー↑↓で１度にいくつ作るかを決めます。
１度にたくさん作ると、バラで１個ずつ作るときよりもマリーのＭＰや日数、材料の消費量は少なくて済みますが、失敗した時は全部ムダになってしまいます。

3　作る数を決めた後、消費する日数やＭＰ、成功率がでてくるので、それを見て作成するかどうかを決めます。





作ることを決めると後は自動的に作成作業がスタートします。成功するか失敗かはその時の運次第！この時×ボタンを押し続けていると日数が早く過ぎていきます。

12

成功か失敗かは…

時の運もありますが、
◆アイテム図鑑に記されている目標レベルよりマリーのレベルが低い時、
◆調合に必要な道具が足りない時、
◆マリーが疲れている時、
は成功率が下がっていきます。



基本的にアイテムレベルが高い(アイテムリストで下の方に名前がでる)アイテムほど作るのが難しくなっています。

プラスとは？

13

◆新感覚のRPGとして話題になった「マリーのアトリエ」が『プラス』になって帰ってきた！

◆へんな人から良い人まで、個性あふれるキャラクターばかりの『マリーのアトリエ』

◆『プラス』では新たに、前作で語り尽くせなかったエピソード、キャラクター達の素顔が明らかになるイベントが追加されているぞ！
さらにシステム的にもパワーアップ！現在、主流のアナログコントローラにも対応！
「RPGにアナログコントローラ？」と疑問に思う方もいるだろう。
しかし、マリーは新感覚のRPG。
アナログコントローラを使用する事により、今までのRPGではなかった不思議な感覚が体験できるだろう。
それだけではないぞ。
一度クリアすると見られるおまけモード。実はここだけの話、おまけモードも遊び心満載でパワーアップ。
頑張ってクリアして自分の目で確かめてみよう！

◆ここまでパワーアップしたにも関わらず、値段は前作よりも低価格！
初めてプレイする方法はもちろん、すでにマリーのアトリエをプレイした方でも楽しめる『マリーのアトリエ プラス』。

◆さあ今すぐCD-ROMをセットだ！

ヒント

14

◆マリーは5年間の間にできるだけすごいアイテムを作るのが目的。そのためにはマリーをきたえたり情報収集もしなければならないが、名声を高めるのも重要な要素。名声が高くなると、依頼の金額が高くなったり様々なイベントが発生したりして、目標達成の手助けになるぞ。

◆まめに酒場に行って依頼を確認しよう。名声を高めるためには依頼をこなすのが一番手っ取り早いぞ！

◆とにかくマリーはすぐに貧乏になってしまうので、何か買い物をしたりする時はしんちょうに！所持金が1000以下になったら要注意！

◆マリーはごく普通の女の子なので敵に出会うとまず負けてしまう。目的をもって街の外にでる時は冒険者を雇うなどして万全を期していこう！

◆雇える冒険者は2人まで。しかし2人ともレベルが高い冒険者だと、強いが賃金も高い。最初のおすすめは賃金0のシア。ただし戦力にはならないので、体力回復アイテムなどを持たせて守り専門に回そう。

◆目的地の1つ、ヴィラント山は最初から行けるが、出会う敵の強さがハンパではない。最初は近くの森かヘーベル湖に行ってマリーをきたえよう。

◆ザールブルグでは曜日がない代わりに、10日が1区切りになっている。酒場の依頼も10日ごとに新しいものに更新されるぞ。

◆酒場のオヤジ、街の外でのうわさ話などは、1日に1つだけしか聞くことができない。たくさん聞こうと思っていつまでもうろうろしていては時間のムダ。日を改めてもう一度街に出てみよう。

◆所持金にある程度余裕ができたら、何よりもまずアカデミーに行って参考書を買おう。マリーが作れるアイテムが一気に増えてゲームの展開が楽になるぞ。

◆目的地によって採取できるアイテムは大きく異なる。状況に応じて行く場所をうまく使い分けよう！

◆目的地へ移動している時やキャンプ中ではアイテムは誰が装備していても自由に使えるが、戦闘中は装備しているキャラクターだけしかそのアイテムは使えない。どのアイテムを誰が装備するのかをうまく考えよう！

Alchemist
Atelier Marie
マリーのアトリエ
Plus

SLPS 91179